Section 12 : Fonctions de l'utilisateur

12.1 Affichage des défectuosités

Le système Spectra supervise continuellement l'apparition possible de quatorze conditions de défectuosités. Lorsqu'une condition de défectuosité se présente, la touche ou le voyant **[DEFT]** des claviers à DEL s'allume et le message « Défectuosité » apparaît sur l'écran des claviers à ACL. Appuyer sur la touche **[DEFT]** pour passer au mode d'*Affichage des défectuosités*. Sur les claviers à DEL, la touche ou le voyant **[DEFT]** clignote et les voyants correspondant aux conditions de défectuosités présentes s'allument (voir Tableau 10). Sur les claviers à ACL, le message de défectuosité approprié apparaît à l'écran. Pour quitter l'*Affichage des défectuosités*, appuyer sur **[EFFAC]**.

Prendre note que le clavier peut être programmé pour émettre une tonalité à toutes les 5 secondes chaque fois qu'une nouvelle condition de défectuosité se présente. L'émission de ces tonalités peut être arrêtée en appuyant sur **[DEFT]**.

Tableau 9 : Liste de défectuosités

No de DEL	Description	Détails
[1]	Batterie absente/faible	Le panneau de contrôle exécute un essai dynamique de la batterie sous charge toutes les 60 sec. Cette défectuosité indique que la batterie de réserve est débranchée ou qu'elle doit être remplacée puisqu'elle ne fournirait pas un niveau de courant adéquat en cas de panne d'alimentation en c.a. Cette défectuosité apparaît également lorsque le panneau est alimenté par la batterie de réserve et que la tension de la batterie chute à 10,5 volts ou moins. Ceci signifie que la batterie doit être rechargée ou remplacée.
[2]	Batterie faible émetteur sans fil	La tension de la batterie d'un émetteur sans fil a chuté sous la valeur recommandée. Si l'émetteur est raccordé à un SPC-319, appuyer sur la touche **[2]** pour visualiser les zones qui génèrent cette défectuosité. S'il est raccordé à un récepteur Magellan (MG-RCV3), ,a défectuosité s'affiche comme une défectuosité globale. Pour déterminer quelles zones génèrent la défectuosité, vérifier les DEL Batterie Faible sur tous les émetteurs. La batterie doit être remplacée.
[3]	Panne d'alimentation	Lors d'une panne d'alimentation, le voyant « CA » de tous les claviers s'éteint. Le panneau de contrôle peut transmettre le code de rapport programmé à la section **[205]**. La transmission de ce code de rapport peut être retardée en programmant un Délai de transmission d'une panne d'alimentation à la section **[086]**. Le voyant « CA » se rallume aussitôt que le courant est rétabli.
[4]	Sirène ou sortie PGM 2 débranchée	Cette défectuosité se produit lorsqu'il n'y a pas de cloche ou de sirène branchée aux bornes « BELL » ou s'il n'y a pas de dispositif branché aux bornes de la sortie PGM 2. Si les bornes « BELL » ou « PGM 2 » ne sont pas utilisées, brancher une résistance de 1 KΩ entre les bornes « BELL ».
[5]	Limite de courant de sortie de sirène	La sortie « BELL » utilise un circuit de protection sans fusible et s'arrête automatiquement si le courant excède 3 A. Une fois que le court-circuit est ouvert ou la charge réduite, le courant de la sortie « BELL » est rétabli jusqu'à ce qu'une nouvelle alarme soit générée. Cette défectuosité apparaît seulement lorsqu'une condition devant faire déclencher la sortie « BELL » se présente (c.-à-d. durant une alarme).
[6]	Limite de courant auxiliaire	La sortie auxiliaire utilise un circuit de protection sans fusible qui permet de prévenir les surcharges de courant sur le bloc d'alimentation et de l'arrêter automatiquement si le courant excède 1.1A. Une fois le court-circuit ouvert ou la charge réduite, le panneau de contrôle rétablit le courant de la sortie auxiliaire.
[7]	Composeur en panne	Le panneau de contrôle a échoué dans ses tentatives pour entrer en communication avec la station centrale de surveillance.
[8]	Perte de l'heure	L'horloge interne du panneau de contrôle doit être reprogrammée. Pour reprogrammer l'heure, appuyer sur la touche **[8]** et entrer l'heure actuelle selon le mode 24 heures (c.-à-d. 8:30 PM = 20:30).
[9]	Sabotage/défectuosité de câblage	Si les Options de reconnaissance de sabotage sont activées, cette défectuosité indique qu'un problème de câblage est présent sur une ou plusieurs zones ou que le couvercle d'un ou plusieurs émetteurs sans fil a été retiré. De façon à ce qu'un court-circuit sur une boucle puisse être reconnu, des résistances d'EDL doivent être branchées sur les zones. Appuyer sur la touche **[9]** de clavier, pour visualiser les zones défectueuses. Entrer le code d'installateur pour effacer les défectuosités

Tableau 9 : Liste de défectuosités

No de DEL	Description	Détails
[10]	Surveillance ligne téléphonique	Si la caractéristique de Surveillance de la ligne téléphonique (SLT) est activée (voir la section [135]), cette défectuosité indique que le panneau de contrôle n'a pas détecté la présence de la ligne téléphonique durant plus de 30 secondes.
[PARTIEL] ou [11]	Défectuosité boucle feu	Indique un problème de câblage sur la zone 3 si cette dernière a été définie en tant que zone feu. Appuyer sur la touche **[PARTIEL]** de clavier, pour visualiser les zones défectueuse.
[EXC.AUTO] ou [16]	Clavier défectueux	Si le clavier ne communique plus avec le panneau de contrôle, le voyant [DEFT] clignote, la touche [EXC.AUTO] s'allume (le clavier à ACL affiche *« Clavier défect. »*) et le clavier émet quatre bips consécutifs à intervalles de 5 secondes. Pour arrêter la séquence de bips, appuyer sur n'importe quelle touche du clavier. Une fois la communication rétablie, le clavier reprend ses fonctions.
[EXCL] ou [12]	Module manquant	Un module ne communique plus avec le panneau de contrôle. L'option de supervision des modules doit être activée à la section **[129]**.
[MEM] ou [13]	Panne de supervision émetteur sans fil	Un ou plusieurs émetteurs sans fil ne communiquent plus avec le récepteur. Appuyer sur la touche **[MEM]** de clavier, pour visualiser les zones défectueuse.

12.2 Programmation des codes d'accès

Les codes d'accès sont des numéros d'identification personnels qui permettent l'accès à certains modes de programmation, d'armer ou de désarmer le système ainsi que d'activer et de désactiver des sorties PGM. Le système de sécurité ***Spectra*** supporte les codes suivants :

Le code maître du système peut armer ou désarmer toutes les partitions à l'aide de l'une ou l'autre des méthodes d'armement et peut créer, modifier ou supprimer n'importe quel *code d'utilisateur.* Seul le code maître du système peut modifier ou supprimer les codes d'utilisateurs qui sont assignés aux deux partitions.

Le code maître 1 est assigné de façon permanente à la partition 1 et peut être utilisé pour créer, modifier ou supprimer les *codes d'utilisateurs* qui sont assignés à la partition 1.

Le code maître 2 est assigné de façon permanente à la partition 2 (à moins que la répartition soit désactivée, alors le code maître 2 est assigné à la partition 1) et peut être utilisé pour créer, modifier ou supprimer les *codes d'utilisateurs* qui sont assignés à la même partition que lui.

45 *codes d'utilisateurs* (incluant 1 code de contrainte)

Comment programmer un code d'utilisateur?

1) Appuyer sur **[ENTREE]**.
2) Entrer le **[CODE MAÎTRE DU SYSTÈME]** ou le **[CODE MAÎTRE]**.
3) Entrer 3 chiffres **[SECTION]** (voir le *Tableau de la page suivante*).
4) Entrer le nouveau **[CODE D'ACCÈS]** à quatre ou 6 chiffres
   [ENTREE] clignote, retourner à l'étape 3.

Comment supprimer un code d'utilisateur?

1) Répéter les étapes 1 à 3 (voir ci-dessous);
2) Appuyer une fois sur **[EXC.AUTO]** pour chacun des chiffres du code d'utilisateur (4 ou 6 fois) jusqu'à ce que le clavier émette un BIP DE CONFIRMATION.

Section	Codes d'utilisateurs
[001]	Code d'utilisateur 001 = *Code maître du système*
[002]	Code d'utilisateur 002 = *Code maître 1*
[003]	Code d'utilisateur 003 = *Code maître 2*
[004] à [047]	Code d'utilisateur 004 à Code d'utilisateur 047
[048]	Code d'utilisateur 048 ou Code de contrainte

12.3 Désarmement et désactivation d'une alarme

Pour désarmer le système ou pour désactiver une alarme, entrer simplement un code d'accès valide. Programmer un point désigné pour l'entrée/sortie, tel que la porte avant ou la porte de garage avec un *Délai d'entrée*. Lorsque ce point d'entrée est ouvert (violé), le système amorce le délai d'entrée. Le système ne génère pas d'alarme tant que ce délai n'est pas écoulé afin de permettre aux utilisateurs d'entrer sur les lieux et de désarmer le système. À moins que leur code ait été assigné à l'option *armement Seulement*, tous les utilisateurs peuvent désarmer le système.

Comment désarmer le système ou désactiver une alarme?

1) Entrer le **[CODE D'ACCÈS]*.**
   L'e voyant arme ou alarme s'éteint et le clavier émet un bip de confirmation.

***Si l'accès est autorisé aux deux partitions** :
Appuyer sur la touche qui correspond à la partition à désarmer. Pour désarmer les deux partitions, appuyer sur la touche **[1]**, attendre le bip de confirmation et appuyer ensuite sur la touche **[2]**.

12.4 Armement en mode Régulier

Cette méthode, généralement utilisée pour l'armement quotidien, arme toutes les zones de la partition sélectionnée. En cas d'erreur durant la procédure d'armement, le clavier émet un BIP DE REJET. Une fois le système armé correctement, le voyant *« ARME »* approprié s'allume et le *Délai de sortie* s'amorce. Noter que l'*armement en mode Régulier* peut aussi être activé à l'aide de l'*armement Automatique*, d'un *interrupteur à clé* ou d'une *touche unique*.

Comment armer en mode Régulier?

1) À moins que le système soit partitionné, l'indicateur vert *« **PRÊT** »* doit être allumé. Si le système est divisé en partitions, toutes les zones de la partition voulue doivent être fermées.
2) Entrer un **[CODE D'ACCÈS]*** valide.

*** Si l'accès est autorisé aux deux partitions :**
Appuyer sur la touche qui correspond à la partition à armer. Pour armer les deux partitions, appuyer sur la touche **[1]**, attendre le bip de confirmation et appuyer ensuite sur la touche **[2]**.

12.5 Armement en mode Partiel

Cette méthode permet aux utilisateurs d'armer partiellement le système et de demeurer à l'intérieur de l'endroit protégé. Par exemple, pour assurer une protection durant la nuit, armer les points du périmètre tels les portes et les fenêtres tandis que d'autres zones telles les détecteurs de mouvement peuvent demeurer désactivées. Noter que les *zones d'incendie* ne peuvent pas être contournées.

Comment armer en mode Partiel?

1) Toutes les zones de la partition voulue doivent être fermées (à l'exception des zones assignées avec l'option *mode Partiel*).
2) Appuyer sur la touche **[PARTIEL]**.
3) Entrer un **[CODE D'ACCÈS]*** valide.

***Si l'accès est autorisé aux deux partitions :**
Appuyer sur la touche qui correspond à la partition à armer en mode Partiel. Pour armer les deux partitions en mode Partiel, appuyer sur la touche **[1]**, attendre le bip de confirmation et ensuite appuyer sur la touche **[2]**.

En cas d'erreur durant la procédure d'armement, le clavier émet un bip de rejet. Une fois que le système est correctement armé en mode Partiel, le voyant *« ARME »* ou « PARTIEL » approprié s'allume et le Délai de sortie s'amorce. Prendre note que l'armement en mode Partiel peut également être activé à l'aide de l'armement Automatique, d'un interrupteur à clé ou d'une touche rapide. L'option armement en mode Partiel du code d'utilisateur doit avoir été activée.

12.6 Armement en mode Instantané

Après avoir armé en mode Partiel et durant le Délai de sortie, appuyer et maintenir la touche **[PARTIEL]** enfoncée pendant 3 secondes**.** Un bip de confirmation devrait se faire entendre, indiquant que toutes les zones qui sont armées ont été commutées en zones Instantanées.

Si l'accès est autorisé aux deux partitions :
Pour armer une partition en mode Instantané, appuyer sur **[PARTIEL]** + **[CODE D'ACCÈS]** + **[PARTITION SÉLECTIONNÉE]** + **[EFFAC]** + maintenir enfoncée **[PARTIEL]**.
Pour armer les deux partitions en mode Instantané, appuyer sur **[PARTIEL]** + **[CODE D'ACCÈS]** + **[1]** + **[2]** + maintenir enfoncée **[PARTIEL].**

12.7 Armement en mode Forcé

L'armement en mode Forcé permet aux utilisateurs d'armer le système rapidement sans avoir à attendre que toutes les zones du système soient fermées. L'armement en mode Forcé est généralement utilisé lorsqu'un détecteur de mouvement protège une zone où est installé un clavier. Par conséquent, lors de l'armement du système, si le détecteur de mouvement est assigné à une zone Forcée, le panneau ignore la zone et permet aux utilisateurs d'armer le système et ce, même si la zone est ouverte. Au moment de l'armement, toutes les zones Forcées qui sont ouvertes sont considérées par le panneau de contrôle comme désactivées. Durant la période d'armement, si une zone désactivée est fermée, le système arme automatiquement la zone et par conséquent génère une alarme si elle est violée. *Note des UL : Cette méthode d'armement ne doit pas être utilisée dans le cas d'une installation UL.*

Comment armer en mode Forcé?
1) Toutes les zones de la partition voulue doivent être fermées (à l'exception des *zones* assignées avec l'option *mode Forcé*).
2) Appuyer sur la touche **[EXC.AUTO]**.
3) Entrer un **[CODE D'ACCÈS]*** valide.

***Si l'accès est autorisé aux deux partitions :**
Appuyer sur la touche qui correspond à la partition à armer en mode Forcé. Pour armer les deux partitions, appuyer sur la touche **[1]**, attendre le bip de confirmation et appuyer ensuite sur la touche **[2]**.

En cas d'erreur lors de la la procédure d'armement, le clavier émet un BIP DE REJET. Une fois que le système est correctement armé en mode Forcé, le voyant d'armement approprié s'allume et le Délai de sortie s'amorce. Noter que l'armement en mode Forcé peut également être activé à l'aide d'une touche rapide. Noter aussi que l'option armement en mode Forcé du code d'utilisateur doit avoir été activée.

12.8 Programmation manuelle du contournement

La programmation manuelle du contournement permet aux utilisateurs de programmer le système d'alarme afin qu'il ignore (désactive) des zones spécifiques lors de l'armement suivant l'entrée de cette programmation. Prendre note que les zones d'incendie ne peuvent pas être contournées et que le contournement manuel de zones peut également être activé à l'aide de la touche rapide.

Comment contourner des zones?
1) Appuyer sur la touche **[EXCL]**.
2) Entrer un **[CODE D'ACCÈS]*** valide.
3) Sélectionner la ou les **[ZONES]** à contourner.
4) Une fois toutes les zones à contourner entrées, appuyer sur **[ENTREE]** pour accepter la sélection.

*** Si l'accès est autorisé aux deux partitions :**
Appuyer sur la touche qui correspond à la partition voulue.

12.8.1 Fonction de rappel du contournement

Une fois que le système est désarmé, le panneau de contrôle efface les entrées de contournement. La fonction de rappel du contournement permet le rappel du contenu de la mémoire de contournement. Cette procédure élimine le besoin de programmer de nouveau les zones à contourner à chaque armement du système. L'option de Programmation de contournement doit être activée dans le code d'utilisateur.

Comment rappeler les entrées de contournement?
1) Appuyer sur la touche [EXCL].
2) Entrer un **[CODE D'ACCÈS]*** valide.
3) Appuyer sur la touche **[EXCL]**. *Les zones précédemment contournées s'allument.*
4) Appuyer sur la touche **[ENTREE]**.

***Si l'accès est autorisé aux deux partitions :**
Appuyer sur la touche qui correspond à la partition voulue.

12.9 Armement par touche unique

L'armement par touche unique permet aux utilisateurs d'armer le système en appuyant simplement sur une touche sans avoir à entrer leur code d'accès. L'armement par touche unique peut être utilisé par des individus spécifiques tels le personnel d'entretien (c.-à-d. le concierge, le personnel d'entretien ménager) pour armer le système à leur départ sans qu'il soit requis de leur donner accès à aucune autre fonction du système.

Touche unique d'armement en mode Régulier
Maintenir enfoncée la touche **[ENTREE]** durant 3 secondes* pour armer toutes les zones de la partition.

Touche unique d'armement en mode Forcé
Maintenir enfoncée la touche **[EXC.AUTO]** durant 3 secondes* pour contourner toutes les zones qui sont programmées avec l'assignation mode Forcé et qui sont ouvertes.

Touche unique de contournement
Maintenir enfoncée la touche **[EXCL]** durant 3 secondes* pour accéder au mode de programmation de contournement.

Touche unique d'armement en mode Partiel
Maintenir enfoncée la touche **[PARTIEL]** durant 3 secondes* pour armer toutes les zones qui ne sont pas programmées avec l'assignation mode Partiel.

Sortie rapide - Lorsque le système est déjà armé en mode partiel.
Pour quitter et armer en mode Partiel : Maintenir enfoncée la touche **[PARTIEL]** durant 3 secondes*. Le système commute en mode Délai de sortie. Une fois le Délai de sortie écoulé, le système revient en mode d'armement Partiel.
Pour quitter et armer en mode Régulier : Maintenir enfoncée la touche **[ENTREE]** durant 3 secondes*. Le système commute en mode Délai de sortie. Une fois le Délai de sortie écoulé, le système commute en mode d'armement Régulier.
Quitter et armer en mode Forcé : Maintenir enfoncée la touche **[EXC.AUTO]** durant 3 secondes*. Le système commute en mode Délai de sortie. Une fois le Délai de sortie écoulé, le système commute en mode d'armement Forcé.

***** Si l'accès est autorisé aux deux partitions, appuyer une fois après avoir activé une touche rapide sur la touche qui correspond à la partition voulue. Pour sélectionner les deux partitions, appuyer sur la touche **[1]**, attendre le bip de confirmation et appuyer ensuite sur la touche **[2]**.

12.10 Armement à l'aide d'un interrupteur à clé

Un interrupteur à clé peut être utilisé pour armer ou désarmer le système. Assigner l'interrupteur à clé à une partition spécifique et le programmer pour armer la partition assignée en mode Partiel ou Régulier. Programmer aussi l'interrupteur à clé pour qu'il fonctionne à action maintenue ou momentanée. Pour armer le système à l'aide d'un interrupteur à clé à action maintenue, placer l'interrupteur en position *«* en fonction *»*. Pour désarmer le système, placer l'interrupteur en position *«* hors fonction *»*. Pour armer le système à l'aide d'un interrupteur à clé à action momentanée, placer brièvement l'interrupteur en position *«* en fonction *»* et le replacer ensuite à la position *«* hors fonction *»*. Pour désarmer le système, répéter cette procédure.

12.11 Alarmes de panique

En cas d'urgence, le système Spectra peut être programmé pour transmettre immédiatement une alarme lorsqu'une combinaison de deux touches spécifiques est maintenue enfoncée durant deux secondes. Tel que décrit ci-dessous, trois combinaisons de touches sont disponibles :

Maintenir les touches **[1]** et **[3]** enfoncées pour générer une alarme de panique.
Maintenir les touches **[4]** et **[6]** enfoncées pour générer une alarme médicale ou de panique.
Maintenir les touches **[7]** et **[9]** enfoncées pour générer une alarme d'incendie.

12.12 Armement automatique

Il est possible de programmer le panneau de contrôle ***Spectra*** afin qu'il s'arme automatiquement chaque jour à une heure spécifique ou si aucun mouvement n'est détecté pour une période de temps spécifique. L'utilisateur peut programmer l'heure de l'armement automatique en utilisant le code maître 1, le code maître 2 ou le code maître du système. *Noter qu'avant d'armer automatiquement le système, le panneau de contrôle amorce un Délai de sortie de 60 secondes. L'armement Automatique peut être annulé lorsqu'un code d'accès valide est entré durant ce délai.* ***Note des UL :*** *Ne doit pas être utilisé dans les installations UL*.

12.13 Affichage de la mémoire d'alarmes

Un registre de toutes les alarmes qui se sont produites est sauvegardé en mémoire. Une fois le système désarmé, si la touche **[MEM]** est enfoncée, toutes les zones qui ont été en condition d'alarme durant la dernière période d'armement sont affichées. Pour quitter l'Affichage de la mémoire d'alarmes, appuyer sur la touche **[EFFAC]**. Le panneau de contrôle efface le contenu de la mémoire d'alarmes chaque fois que le système est armé.

12.14 Programmation des zones carillon

Cette option permet à l'utilisateur de définir quelles sont les zones dont l'option carillon est activée. Une zone dont l'option carillon est activée entraîne le clavier à émettre une tonalité intermittente rapide (BIP-BIP-BIP-BIP) chaque fois qu'elle est ouverte afin d'en aviser les occupants. L'option carillon doit être programmée individuellement pour chacun des claviers.

CLAVIER À DEL POUR 10 ZONES :

Pour activer ou désactiver l'option carillon des zones 1 à 10, appuyer sur les touches de **[1]** à **[10]** correspondant aux zones sélectionnées et les maintenir enfoncées durant 3 secondes. Si le clavier émet un bip de confirmation après le maintien d'une touche enfoncée, cela signifie que l'option carillon vient d'être activée sur cette zone. Si le clavier émet un bip de rejet, cela signifie que l'option carillon vient d'être désactivée sur cette zone.

CLAVIER À DEL POUR 16 ZONES :

Appuyer sur la touche **[9]** et la maintenir enfoncée. Entrer les deux chiffres **(01 à 16)** des numéros de zones voulues. Lorsque la DEL correspondant à une zone est allumée, cela signifie que l'option carillon de cette zone est activée. Lorsque la DEL correspondant à une zone est éteinte, cela signifie que l'option carillon de cette zone est désactivée. Une fois l'option carillon activée pour chacune des zones voulues, appuyer sur **[ENTREE]**.

CLAVIER À ACL

Appuyer sur la touche **[9]** et la maintenir enfoncée. Entrer les deux chiffres des numéros de zones pour lesquelles activer le carillon ou utiliser les touches de défilement (flèches) pour parcourir les zones. Lorsque la zone voulue apparaît à l'écran, appuyer sur la touche **[FNC1]** pour activer le carillon de cette zone. Une fois l'option carillon activée pour chacune des zones voulues, appuyer sur **[ENTREE]**.

12.15 Sourdine du clavier

Pour activer ou désactiver la sourdine du clavier, appuyer sur la touche **[EFFAC]** et la maintenir enfoncée durant 3 secondes. Lorsque l'option Sourdine d'un clavier est activée, ce dernier émet seulement des bips de confirmation, des bips de rejet et un bip lorsqu'une touche est enfoncée. Toutes les autres tonalités qui sont normalement générées sont désactivées. ***Note des UL :*** *Ne doit pas être utilisé dans les installations UL.*

12.16 Rétroéclairage du clavier (1686H et 1686V seulement)

Le niveau d'intensité de l'éclairage des touches peut être modifié pour répondre aux besoins de l'utilisateur. Il y a quatre niveaux de rétroéclairage. La touche **[MEM]** est utilisée pour régler le niveau voulu. Chaque fois que la touche **[MEM]** est enfoncée, le niveau de rétroéclairage augmente, et ce, jusqu'à ce que le niveau maximal ait été atteint. Une fois le niveau maximal atteint, le rétroéclairage revient au niveau le plus bas et le processus recommence. Pour modifier le niveau de rétroéclairage :

Comment modifier le niveau de rétroéclairage?

1) Maintenir la touche **[MEM]** enfoncée durant 3 secondes.
2) La touche **[MEM]** s'allumera.
3) Appuyer sur la touche **[MEM]** jusqu'au niveau de rétroéclairage voulu.
4) Pour quitter, appuyer sur **[EFFAC]** ou **[ENTREE]**.